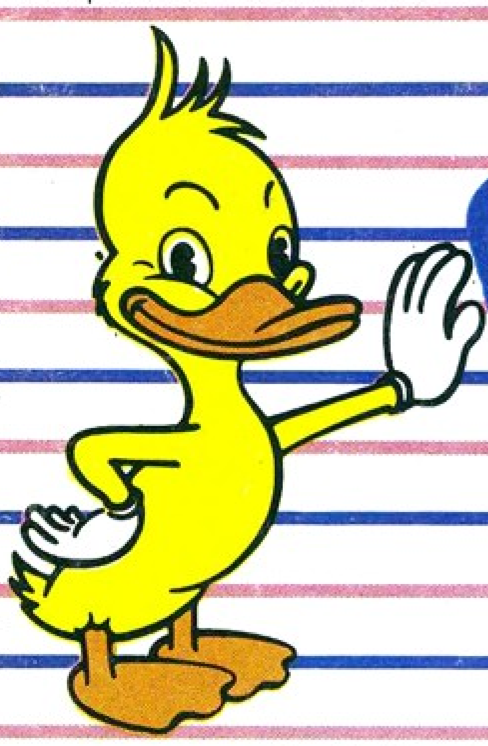
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.*soft* editrice

sped. in. abb. post. Gruppo II/70



PAPER soft

20

Anno 2 · N° 20 · 24 Maggio 1985

VIC 20

Heli-Bomber

VIC 20

Scacchi

Calendari

C16

Blackjack

C16

C64

Conan

La miniera maledetta

C64

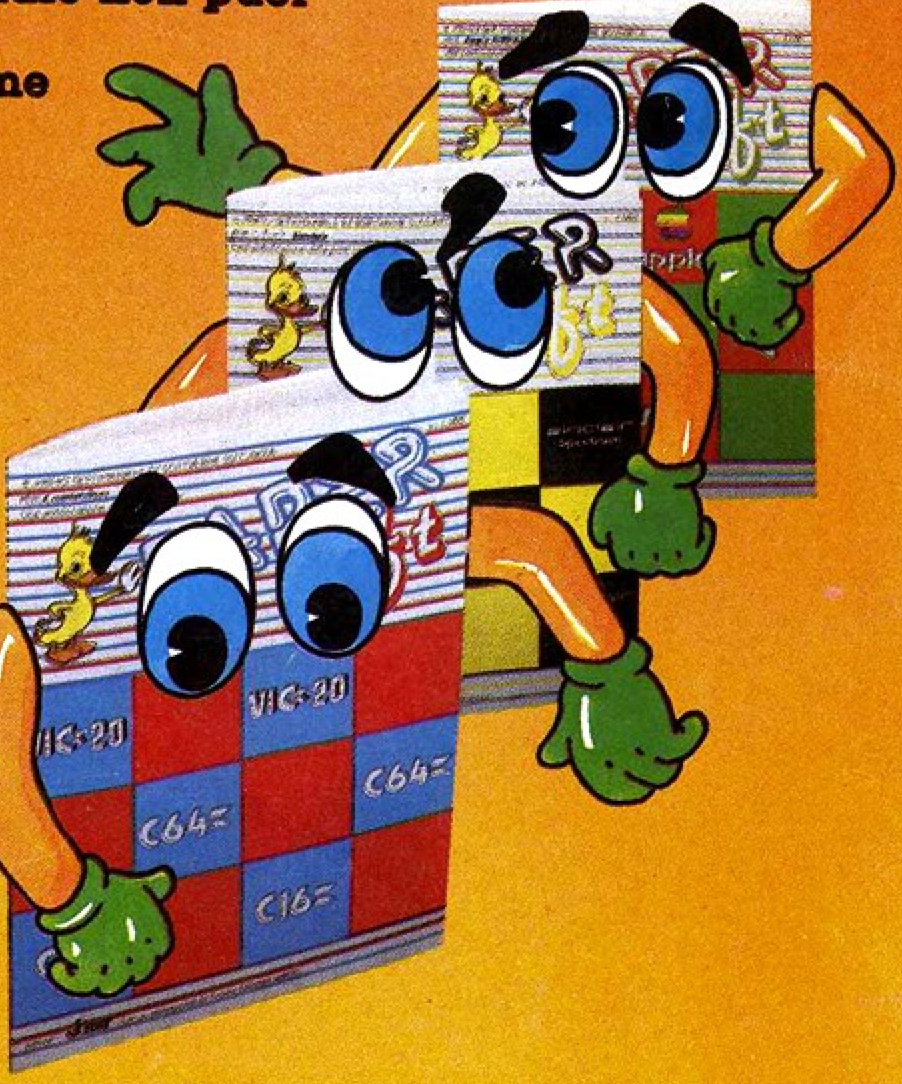
Invasione

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

PAPER soft

ora in abbonamento nell'edizione per il tuo computer

Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola.
Nato in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 4 Aprile, allo stesso prezzo, sono in edicola le versioni dedicate ai calcolatori Commodore, Sinclair e un'edizione esclusiva dedicata ai personal Apple, Texas TI99/4A e ai sistemi MSX. Puoi anche abbonarti dal 4 Aprile al 31 Dicembre riceverai così, comodamente a casa con un notevole risparmio, 38 numeri del settimanale. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di Paper*Soft* in anticipo rispetto all'uscita in edicola.
NON PERDERE QUESTA OCCASIONE!
Compila subito il coupon sotto riportato e spediscilo a:



J.*soft* s.r.l.
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Tagliando abbonamento a PAPER*Soft* da inviare in busta chiusa a:
J.*soft* - Viale Restelli, 5 - 20124 MILANO

☐ Abbonamento a 38 numeri di PAPER*Soft* al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. ~~38.000~~

☐ edizione Sinclair (PS01) ☐ edizione Commodore (PC01) ☐ edizione Apple/TI99/MSX (PV01)

☐ contanti allegati ☐ assegno allegato n. ____________________

☐ ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.*soft* - MILANO

Cognome ____________________ Nome ____________________

Via ____________________ Città ____________________

CAP __________ Prov. __________ Data ____________________

Firma ____

PAPER soft

VIC 20

C64

C16-plus/4

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
USPI Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4	[<7>]	C= 7
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5	[<8>]	C= 8
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓	{GRN}	CTRL 6	{F1}	f1
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓	{BLU}	CTRL 7	{F2}	f2
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒	{YEL}	CTRL 8	{F3}	f3
{DES}	⇐ CRSR ⇒	[<1>]	C= 1	{F4}	f4
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2	{F5}	f5
{OFF}	CTRL Ø	[<3>]	C= 3	{F6}	f6
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4	{F7}	f7
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5	{F8}	f8
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6		

Heli-Bomber

VIC 20

È scoppiata improvvisamente la guerra e una città nemica ha inviato una squadriglia di elicotteri da combattimento per distruggere la metropoli.
Fortunatamente, in previsione di questa evenienza, è stata costruita, proprio al centro della città, una torre fotonica che può lanciare proiettili micidiali su qualunque oggetto si muova nel cielo della città.
Il giocatore è al comando della torretta per sgominare il pericolo incombente, e deve abilmente muovere il mirino per distruggere il nemico e le sue armi micidiali.
Gli elicotteri nemici, ad uno ad uno, passano sopra la città e lanciano delle bombe di media potenza. Esse, se toccano un palazzo, ne distruggono un piano. Quando rimangono delle zone di terreno prive di palazzi è necessario stare molto attenti poiché se una bomba tocca direttamente il terreno, la città viene irrimediabilmente distrutta. Lo stesso accade se una bomba distrugge la torre fotonica.
Colpendo una bomba si guadagnano 10 punti, che vengono sommati al punteggio sempre aggiornato visualizzato nella parte alta dello schermo. È anche possibile cercare di colpire gli elicotteri.
Ricordiamo che il programma gira su VIC 20 inespanso e che fornisce tutte le istruzioni per muovere il mirino e sparare.
Buon divertimento e occhio agli elicotteri!

```
10 POKE56,28:POKE52,28:POKE55,0:POKE51,0:CLR:FORT=0TO511:
   POKE7168+T,PEEK(32768+T):NEXT
30 PRINT"{CLR}{ 4 SPAZI}{RVS}HELI-BOMBERS"
35 PRINT"{GIU'}{ 2 SPAZI}LA CITTA' E' SOTTO{ 2 SPAZI}L'AT
   TACCO DI ELICOTTE-RI BOMBARDIERI."
40 PRINT"QUANDO UNA BOMBA COL-{ 3 SPAZI}PISCE IL TERRENO
   O{ 2 SPAZI}LA TUA TORRE FOTONICA,";
45 PRINT"{ 2 SPAZI}IL GIOCO TERMINA ."
50 PRINT"{GIU'}MUOVI IL MIRINO CON I TASTI:":PRINT"{GIU'}
   { 4 SPAZI}A=SU{ 3 SPAZI}Z=GIU'{ 4 SPAZI}{GIU'}
   { 3 SPAZI}N=SIN.{ 2 SPAZI}M=DESTRA
55 PRINT"{GIU'}{ 2 SPAZI}{RVS} SPAZIO {OFF} = FUOCO"
60 PRINT"{GIU'}{RVS}** PREMERE UN TASTO **":POKE36878,15
70 GETA$:IFA$=""THEN70
80 GOSUB2500:PRINT"{BLK}"
```

```
100 KY=PEEK(197):L0=L0+((KY=17)AND(L0>1))-((KY=33)AND(L0<
    15))
105 IFPEEK(8043)=32THEN3000
107 IFKY=32THEN275
110 PRINT"{HOME}{BLK}{ 5 SPAZI}PUNTI "SC"{WHT}"
120 C0=C0+(KY=28)-(KY=36):C0=-C0*(C0<22)-22*(C0<0)
150 POKE7680+22*L9+C9,32:POKE7680+L0*22+C0,43:POKE38400+L
    0*22+C0,7:L9=L0:C9=C0
160 IFC1>=21THENC1=0:L1=INT(RND(1)*9)+2
170 L1=L1-1*((RND(1)>.7)AND(L1<10))
180 L1=L1+1*((RND(1)>.7)AND(L1>2))
190 C1=C1-1*(C1<22)
200 GOSUB5000
210 IFG=1ANDRND(1)>.8THENL2=L1+2:C2=C1:G=-G:L7=L1+2:C7=C2

215 IFG=1THEN270
220 L2=L2+1
250 POKE7680+L7*22+C7,32:POKE7680+L2*22+C2,38:POKE38400+2
    2*L2+C2,0
255 L7=L2:C7=C2:IFL2=21THEN3000
260 IFPEEK(7680+22*(L2+1)+C2)=33THENGOSUB450
270 IFKY<>32THEN100
275 X=16:Y=11
280 X=X+(L0<X):Y=Y+(C0<Y)-(C0>Y):FORT=150TO230STEP20:POKE
    36875,T:POKE36876,T+5:NEXTT
290 POKE7680+22*X+Y,30:POKE38400+22*X+Y,6
295 POKE7680+22*X+Y,32
300 IF(X<>L0)OR(Y<>C0)THEN280
305 POKE36875,0:POKE36876,0
310 IF(C0=C1+1ANDL0=L1+1)OR(C0=C1ANDL0=L1+1)THENGOSUB400
320 IFC0=C2ANDL0=L2THENGOSUB380
370 GOTO100
380 SC=SC+10
385 FORT=1TO10:POKE7680+22*X+Y,42:POKE36875,200:POKE36876
    ,200
390 POKE7680+22*X+Y,32:POKE36875,0:POKE36876,0:NEXTT:G=-G
    :RETURN
400 FORL1=L1TO22:GOSUB5000:POKE36875,255-L1*5:NEXT:C1=25
410 POKE36875,0:RETURN
450 POKE7680+22*(L2+1)+C2,32:POKE7680+22*L2+C2,32:G=-G
460 FORDL=1TO10:FORT=130TO250STEP10:POKE36877,T:NEXTT,DL:
    POKE36877,0:RETURN
2500 RESTORE:FORT=0TO55:READN:POKE7168+33*8+T,N:NEXTT
2510 POKE36879,8:POKE36869,255
2520 DATA255,165,165,255,165,165,165.255
2522 DATA24,126,126,126,60,24,24,255
2524 DATA129,195,165,153,153,165,195,129
2526 DATA0,0,195,255,15,7,0,0
2528 DATA128,128,224,152,252,248,0,0
2530 DATA36,36,24,24,60,60,60,24
2540 DATA0,0,0,0,0,0,0,126
```

```
2600 GOTO9000
3000 FORT=130TO250:POKE36876,T:POKE36875,370-T:POKE36874,
     T-10:POKE36879,T:NEXTT
3007 POKE36874,0:POKE36875,0:POKE36876,0
3010 PRINT"{CLR}{BLK}{ 4 GIU'}{ 6 SPAZI}FINE GIOCO"
3020 PRINT"{GIU'}PUNTEGGIO =";SC:IFSC>HSTHENHS=SC:PRINT"
     {GIU'}{RVS}{ 3 SPAZI}UN NUOVO RECORD.":GOTO3040
3030 PRINT"{ 2 GIU'}RECORD{ 4 SPAZI}="HS
3035 FORT=1TO3000:NEXT
3040 PRINT"{GIU'}{RVS}** PREMERE UN TASTO **{OFF}{WHT}
3050 GETA$:IFA$<>""THEN3050
3060 GETA$:IFA$=""THEN3060
3070 SC=0:GOSUB9000:GOTO100
5000 POKE7680+L8*22+C8,32:POKE7680+L8*22+(C8+1),32
5020 POKE7680+(L8+1)*22+C8,32:POKE7680+(L8+1)*22+(C8+1),3
     2
5100 POKE7680+L1*22+C1,39:POKE38400+L1*22+C1,0
5110 POKE7680+L1*22+(C1+1),39:POKE38400+L1*22+(C1+1),0
5120 POKE7680+(L1+1)*22+(C1),36:POKE38400+(L1+1)*22+(C1),
     0
5130 POKE7680+(L1+1)*22+(C1+1),37:POKE38400+(L1+1)*22+(C1
     +1),0
5140 L8=L1:C8=C1:RETURN
9000 POKE36879,25:PRINT"{CLR}{WHT}"
9020 FORX=0TO21:R=INT(RND(1)*5)+1+16
9040 FORY=RTO21:POKE7680+(22*Y)+X,33:POKE38400+22*Y+X,2
9050 NEXTY,X
9070 POKE7680+16*22+11,34:POKE38400+16*22+11,7
9090 FORX=17TO21:POKE7680+(22*X)+11,33:POKE38400+22*X+11,
     7:NEXTX
9200 L0=10:C0=11:POKE7680+L0*22+C0,43:POKE38400+L0*22+C0,
     7
9210 L1=0:C1=INT(RND(1)*20):L9=L0:C9=C0:GOSUB5000
9230 L8=L1:C8=C1:G=1:H=1:B=1:RETURN
```

VIC 20

Scacchi

3K ram

Quello che vi presentiamo è un semplice programma che vi consente di giocare a scacchi contro il vostro VIC 20 munito di una qualsiasi espansione di memoria. Comunicate le vostre mosse al computer impostando le coordinate di partenza e di arrivo nel formato (x, y). Sullo schermo i pezzi sono rappre-

sentati dalle loro lettere iniziali; voi giocate col bianco ed il VIC col rosso. Data l'eseguità del programma non potete naturalmente aspettarvi di avere di fronte un avversario forte; se tuttavia siete degli scacchisti alle prime armi, il divertimento è assicurato!
Tenete tuttavia presente che il programma non prevede l'arrocco e le prese "en passant"; inoltre siate onesti, perché il computer accetta anche le mosse illegali, ed abbiate pazienza, perché il tempo d'attesa per ogni mossa può superare i due minuti. Il programma provvede a segnalare l'eventuale scacco matto; per sospendere la partita battere 999,999 al posto delle coordinate.

```
10 REM SCACCHI
20 POKE36879,12
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{GRN}{ 4 SPAZI}ATTENDI PREGO"
40 KX=5:KY=8:DIMB%(8,8),D%(6,8,2),P%(6),A$(6):FORY=1TO8:F
   ORX=1TO8
50 B%(X,Y)=0:IFY=1THENREADB%(X,Y)
60 IFY=8THENB%(X,Y)=-B%(X,1)
70 IFY=2THENB%(X,Y)=-1
80 IFY=7THENB%(X,Y)=1
90 NEXT:NEXT
100 DATA-4,-2,-3,-5,-6,-3,-2,-4
110 FORX=1TO6:P%(X)=2:FORY=1TO8:IFY<3ORY=8THEND%(X,Y,2)=1

120 IFY>1ANDY<5THEND%(X,Y,1)=1
130 IFY>5THEND%(X,Y,1)=-1
140 IFY>3ANDY<7THEND%(X,Y,2)=-1
150 NEXT:IFX<>2THEN190
160 FORY=1TO4:READD%(X,Y,1),D%(X,Y,2):D%(X,Y+4,1)=-D%(X,Y
    ,1):D%(X,Y+4,2)=D%(X,Y,2)
170 NEXT
180 DATA-2,1,-1,2,1,2,2,1
190 IFX=1THENP%(X)=8
200 IFX>4THENP%(X)=1
210 NEXT:FORX=1TO6:READA$(X):NEXT
220 DATAP,C,A,T,D,R
230 PRINT"{CLR}":GOTO620
240 XB=0:YB=XB:DB=XB:CL=1:BP=XB:X=9:AX=KX:AY=KY:F1$="":GO
    SUB750:F1$=F$
250 FORY=1TO8:FORX=1TO8:TB=0:C=1:TY=0:TX=0:D=0
260 IFB%(X,Y)<1THEN600
270 P=B%(X,Y):FORI=1TO8:DY=D%(P,I,2):DX=D%(P,I,1):AX=KX:A
    Y=KY:C1=1:PO=0
280 IFX+DX<1ORX+DX>8ORY+DY<1ORY+DY>8THEN530
290 IFP>2ANDP<6THEN440
300 IFDY>-1ANDP=1THEN530
310 IFY>1ORP>1THEN360
```

```
320 FORI1=5TO1STEP-1
330 IFP%(I1)<2THENP%(I1)=P%(I1)+1:B%(X,Y)=I1:I1=1
340 NEXT
350 GOTO530
360 IFDX<>0ANDB%(X+DX,Y+DY)>-1THEN530
370 IFP=6THENKX=X:KY=Y:AX=X+DX:AY=Y+DY:GOSUB740:IFF$="1"T
    HEN530
380 IFDX=0ANDB%(X,Y+DY)<>0THEN530
390 PO=8-P-B%(X+DX,Y+DY)*3
400 IFY<>7ORDX<>0ORB%(X,5)<>0ORP>1THEN530
410 IFF1$="1"THENGOSUB740:IFF$=""THEN530
420 IFF1$="1"ORRND(1)>.3THENC1=2
430 GOTO530
440 X1=X:Y1=Y
450 IFP=3ANDINT(I/2)*2<ITHEN530
460 IFP=4ANDINT(I/2)*2=ITHEN530
470 IFX1+DX<1ORX1+DX>8ORY1+DY<1ORY1+DY>8THENC1=C1-1:GOTO5
    30
480 IFB%(X1+DX,Y1+DY)>0THENC1=C1-1:GOTO530
490 PO=8-P+INT(RND(1)*3)-B%(X1+DX,Y1+DY)*3
500 IFF1$="1"THENGOSUB740:IFF$=""THENPO=PO+50:GOTO570
510 IFB%(X1+DX,Y1+DY)<>0THEN530
520 C1=C1+1:X1=X1+DX:Y1=Y1+DY:GOTO470
530 IFPO=0THEN570
540 IFF1$="1"THENGOSUB740:IFF$=""THENPO=PO+50:GOTO570
550 IFF1$=""THENGOSUB740:IFF$="1"THENPO=0:GOTO570
560 IFPO>=TBTHENAX=X+DX*C1:AY=Y+DY*C1:GOSUB740:IFF$="1"TH
    ENPO=PO-P*2
570 IFPO>TBTHENTB=PO:TX=X:TY=Y:D=I:C=C1
580 NEXT
590 IFTB>BPORTB=BPAND(RND(1)>.9OR(TY<YBANDRND(1)>.5))THEN
    BP=TB:XB=TX:YB=TY:CL=C:DB=D
600 NEXT:NEXT:P=B%(XB,YB):X1=XB+D%(P,DB,1)*CL:Y1=YB+D%(P,
    DB,2)*CL:IFP=6THENKX=X1:KY=Y1
610 AX=KX:AY=KY:B%(X1,Y1)=B%(XB,YB):B%(XB,YB)=0:Q=1:GOSUB
    750:Q=0
620 GOSUB840
630 IFF$="1"THENPRINT"{GIU'}SCACCO MATTO":END
640 PRINT"{GRN}{ 2 GIU'}INTRODUCI LA TUA MOSSA":INPUT"
    {GIU'}DA";X,Y:IFX=999THENEND
650 INPUT" A";XB,YB
660 IFB%(XB,YB)>0THENP%(B%(XB,YB))=P%(B%(XB,YB))-1
670 B%(XB,YB)=B%(X,Y)
680 B%(X,Y)=0
690 IFB%(XB,YB)<-1ORYB<8THEN720
700 INPUT"PEZZO";A$:FORI1=1TO5:IFA$(I1)=A$THENB%(XB,YB)=-
    I1
710 NEXT
720 GOSUB840
730 GOTO240
```

```
740 PC=B%(X+DX*C1,Y+DY*C1):B%(X+DX*C1,Y+DY*C1)=B%(X,Y):B%
    (X,Y)=0
750 F$="":FORP1=1TO6:FORI1=1TO8:D1=D%(P1,I1,1):D2=D%(P1,I
    1,2):L=1
760 IFAX+D1*L<1ORAX+D1*L>8ORAY+D2*L<1ORAY+D2*L>8THEN800
770 IFP1=1ANDD2<1ANDQ=0THEN800
780 IFB%(AX+D1*L,AY+D2*L)=-P1THENF$="1":GOTO810
790 IFP1>2ANDP1<6ANDB%(AX+D1*L,AY+D2*L)=0THENL=L+1:GOTO76
    0
800 NEXT:NEXT
810 IFX>8THEN830
820 B%(X,Y)=B%(X+DX*C1,Y+DY*C1):B%(X+DX*C1,Y+DY*C1)=PC
830 RETURN
840 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
850 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 3 DES}{GRN}{ 5 SPAZI}12345678
    {GIU'}":FORY=8TO1STEP-1:PRINT"{ 2 SPAZI}{GRN}
    { 3 DES}"Y;
860 FORX=1TO8:IFB%(X,Y)<>0THEN890
870 IFINT((X+Y)/2)*2=X+YTHENPRINT" ";:GOTO920
880 PRINT"{BLU}{RVS} {OFF}";:GOTO920
890 IFB%(X,Y)<0THENPRINT"{WHT}";:GOTO910
900 PRINT"{RED}";
910 PRINTA$(ABS(B%(X,Y)));
920 NEXT:PRINT:NEXT:RETURN
```

C16 - plus/4

Stampante

Calendari

Prima parte

Vi presentiamo questa settimana i primi due di una serie di quattro programmi, grazie ai quali potrete ottenere ogni tipo di calendario col vostro Commodore 16, sia su video che su carta (è quindi necessaria la stampante).
Programma 1 – Permette di visualizzare sullo schermo il calendario di un mese a scelta.
Programma 2 – Stampa in un solo foglio il calendario di un anno intero.
IMPORTANTE: ricordatevi, usando il programma 2, di posizionare la carta in modo che il calendario venga stampato su un unico foglio e non a cavallo tra due fogli.
Gli altri due programmi verranno pubblicati sul prossimo numero.

Programma 1

```
80 DIMM$(12):FORI=1TO12:READM$(I):NEXTI
90 COLOR0,2:COLOR4,3,0
100 PRINT"{CLR}[<7>]{ 2 GIU'}{DES}QUESTO PROGRAMMA PRODUC
    E UN {PUR}CALENDARIO"
105 PRINT"{DES}MENSILE[<7>] SULLO SCHERMO."
110 PRINT"{ 2 GIU'}{DES}IMPOSTA IL {RED}MESE[<7>] E L'
    {RED}ANNO[<7>]"
111 PRINT"{DES}CHE VUOI VEDERE (ESEMPIO: {RED}6,1985[<7>]
    ){PUR}{ 2 GIU'}"
130 PRINT"{DES}";:INPUTM0,Y:PRINT"{ 2 GIU'}{DES}{PUR}GRAZ
    IE![<7>]{GIU'}":FORI=1TO800:NEXT
292 IFM0=1ORM0=3ORM0=5ORM0=7ORM0=8ORM0=10ORM0=12THENE1=31

293 IFM0=4ORM0=6ORM0=9ORM0=11THENE1=30
294 IFM0=2ANDY/4<>INT(Y/4)THENE1=28
295 IFM0=2ANDY/4=INT(Y/4)THENGOSUB1400
297 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 10 DES}{RED}";M$(M0);" ";Y;"[<7>]"

298 GOSUB1350:IFA=40THENPRINT
300 PRINT"{ 11 DES}{RED}D[<7>]{ 2 DES}L{ 2 DES}M{ 2 DES}
    M{ 2 DES}G{ 2 DES}V{ 2 DES}S"
305 GOSUB1360
310 D=1:GOSUB1050
320 IFD1=7THENFORI=1TO28:PRINT"{DES}";:NEXT:PRINTD:IFA=40
    THENPRINT
321 IFD1=7THEN330
322 IFD1=6THENFORI=1TO25:PRINT"{DES}";:NEXT:PRINTD;:GOTO3
    30
323 IFD1=5THENFORI=1TO22:PRINT"{DES}";:NEXT:PRINTD;:GOTO3
    30
324 IFD1=4THENFORI=1TO19:PRINT"{DES}";:NEXT:PRINTD;:GOTO3
    30
325 IFD1=3THENFORI=1TO16:PRINT"{DES}";:NEXT:PRINTD;:GOTO3
    30
326 IFD1=2THENFORI=1TO13:PRINT"{DES}";:NEXT:PRINTD;:GOTO3
    30
327 IFD1=1THENPRINT"{DES}{RED}";D;"[<7>]";:GOTO330
330 FORD=2TOE1:GOSUB1050
331 IFD1=1ANDD<=9THENPRINT"{ 10 DES}{RED}";D;"[<7>]";:GOT
    O345
332 IFD1=1ANDD>9THENPRINT"{ 9 DES}{RED}";D;"[<7>]";:GOTO3
    45
333 IFD1=7THEN340
334 IFD<=9THENPRINTD;:GOTO345
335 PRINT"{SIN}";D;:GOTO345
340 IFD>9THENPRINT"{SIN}";D:GOTO345
341 PRINTD
345 IFA=40ANDD1=7THENPRINT
346 NEXTD
1045 PRINT:PRINT:FL=1:GOSUB1350:IFA=22THENPRINT"{ 3 SU}"
1049 PRINT:END
```

```
1050 IFM0=1THENM0=13:Y=Y-1:GOTO1080
1060 IFM0=2THENM0=14:Y=Y-1
1080 M=M0-2
1100 D1=INT(2.6*M-0.2)+D+Y-1900+INT((Y-1900)/4)
1150 D1=D1+INT(19/4)-2*19
1200 D1=D1-INT(D1/7)*7+1
1210 IFM0=4ORM0=9THEND1=D1+1
1230 IFM0=13THENM0=1:Y=Y+1:GOTO1245
1240 IFM0=14THENM0=2:Y=Y+1:D1=D1+1
1244 IFD1=8THEND1=1
1245 IF(Y=2100ANDM0>=3)OR(Y>2100)THEND1=D1-1:IFD1=0THEND1
     =7
1247 IF(Y=2200ANDM0>=3)OR(Y>2200)THEND1=D1-1:IFD1=0THEND1
     =7
1249 IF(Y=2300ANDM0>=3)OR(Y>2300)THEND1=D1-1:IFD1=0THEND1
     =7
1250 RETURN
1350 IFFL=0THENPRINT:PRINT"{ 9 DES}";:FORI=1TO22:PRINT"*"
     ;:NEXT:PRINT:RETURN
1355 IFD1=7THENPRINT"{ 3 SU}":PRINT"{ 9 DES}";:FORI=1TO22
     :PRINT"*";:NEXT:PRINT:RETURN
1358 PRINT"{SU}{ 9 DES}";:FORI=1TO22:PRINT"*";:NEXT:PRINT
     :RETURN
1360 PRINT"{ 9 DES}{ 2 SPAZI}[<T>]{ 2 SPAZI}[<T>]
     { 2 SPAZI}[<T>]{ 2 SPAZI}[<T>]{ 2 SPAZI}[<T>]
     { 2 SPAZI}[<T>]{ 2 SPAZI}[<T>]":RETURN
1400 IF(Y/100=INT(Y/100))AND(Y/400<>INT(Y/400))THENE1=28:
     GOTO1410
1405 E1=29
1410 RETURN
1420 DATA"{ 3 SPAZI}GENNAIO","{ 3 SPAZI}FEBBRAIO","
     { 4 SPAZI}MARZO","{ 4 SPAZI}APRILE"
1430 DATA"{ 4 SPAZI}MAGGIO","{ 4 SPAZI}GIUGNO","
     { 4 SPAZI}LUGLIO","{ 4 SPAZI}AGOSTO"
1440 DATA"{ 2 SPAZI}SETTEMBRE","{ 3 SPAZI}OTTOBRE","
     { 3 SPAZI}NOVEMBRE","{ 3 SPAZI}DICEMBRE"
```

Programma 2

```
3 COLOR0,2:COLOR4,3,0
5 OPEN1,4:DIMW4(3):GOSUB1510:I=1:J=2
7 PRINT#1,CHR$(14)SPC(15)"BUON ";Y:PRINT#1
10 PRINT#1,CHR$(14)SPC(8)"GENNAIO"SPC(13)"FEBBRAIO"
12 GOSUB1009:GOSUB1000:GOSUB1012:C0=6:GOSUB1019:GOSUB1000
   :GOSUB1022
15 M0=I:M8=1:GOSUB292:GOSUB20:GOTO35
20 D=1:GOSUB1050:W2=8-D1:W4(M8)=W2+1:GOSUB321
22 IFD1=7THEN30
25 FORD=2TOW2:GOSUB1050:GOSUB331:NEXTD
30 RETURN
```

```
35 GOSUB990:M0=J:M8=2:GOSUB292:GOSUB20
44 W3=1
45 M0=I:M8=1:GOSUB292:GOSUB200
46 IFW4(2)=9THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(1);
50 GOSUB991:M0=J:M8=2:GOSUB292:GOSUB200
56 IFW3=1ANDW4(1)>9THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(0);
57 IFW3=1ANDW4(1)<10THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(1);
58 IFW3=4ANDW4(2)>30THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(0);
65 W3=W3+1
70 IFW3<C0THEN45
71 PRINT#1," "
72 IFI=1THEN86
73 IFI=3THEN96
74 IFI=5THEN106
75 IFI=7THEN116
76 IFI=9THEN126
77 IFI=11THEN199
86 PRINT#1,CHR$(14)SPC(9)"MARZO"SPC(15)"APRILE"
88 I=3:J=4:GOTO12
96 PRINT#1,CHR$(14)SPC(8)"MAGGIO"SPC(15)"GIUGNO"
98 I=5:J=6:GOTO12
106 PRINT#1,CHR$(14)SPC(8)"LUGLIO"SPC(15)"AGOSTO"
108 I=7:J=8:GOTO12
116 PRINT#1,CHR$(14)SPC(7)"SETTEMBRE"SPC(13)"OTTOBRE"
118 I=9:J=10:GOTO12

126 PRINT#1,CHR$(14)SPC(7)"NOVEMBRE"SPC(13)"DICEMBRE"
128 I=11:J=12:GOTO12
199 PRINT#1,CHR$(15)SPC(1):CLOSE1:END
200 D4=W4(M8):D7=W4(M8)+6
205 D=D4:GOSUB1050
212 IFM8=1AND(D+1)<10THENGOSUB528
213 IFM8=1AND(D+1)>9THENGOSUB530
214 IFM8=2AND(D+1)<10THENGOSUB428
215 IFM8=2ANDD4>=30ANDD4<=E1THENGOSUB433:GOTO217
216 IFM8=2AND(D+1)>9THENGOSUB430
217 FORD=D4+1TOD7:GOSUB1050:GOSUB331:NEXTD
220 W4(M8)=D7+1
225 RETURN
292 IFM0=1ORM0=3ORM0=5ORM0=7ORM0=8ORM0=10ORM0=12THENE1=31

293 IFM0=4ORM0=6ORM0=9ORM0=11THENE1=30
294 IFM0=2ANDY/4<>INT(Y/4)THENE1=28
295 IFM0=2ANDY/4=INT(Y/4)THENGOSUB1400
296 RETURN
321 IFD1=7THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(36);D;:GOTO330
322 IFD1=6THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(31);D;:GOTO330
323 IFD1=5THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(26);D;:GOTO330
324 IFD1=4THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(21);D;:GOTO330
325 IFD1=3THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(16);D;:GOTO330
```

```
326 IFD1=2THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(11);D;:GOTO330
327 IFD1=1THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(6);D;:GOTO330
328 PRINT#1,CHR$(15)SPC(3);D;:GOTO330
329 PRINT#1,CHR$(15)SPC(2);D;
330 RETURN
331 IFD>E1THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(5);:GOTO350
332 IFD1=1ANDD<=9THENPRINT#1,D;:GOTO350
333 IFD1=1ANDD>9THENPRINT#1,D;:GOTO350
335 IFD<=9THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(2);D;:GOTO350
336 PRINT#1,CHR$(15)SPC(1);D;
350 RETURN
428 IFD>E1THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(9);:GOTO435
429 GOTO328
430 IFD>E1THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(9);:GOTO435
431 GOTO329
433 PRINT#1,CHR$(15)SPC(1);D;
435 RETURN
528 IFD>E1THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(9);:GOTO535
529 GOTO532
530 IFD>E1THENPRINT#1,CHR$(15)SPC(9);:GOTO535
531 GOTO533
532 PRINT#1,CHR$(15)SPC(5);D;:GOTO535
533 PRINT#1,CHR$(15)SPC(4);D;
535 RETURN
990 PRINT#1,CHR$(15)SPC(3);:GOTO992
991 PRINT#1,CHR$(15)SPC(6);
992 RETURN
1000 PRINT#1,CHR$(15)SPC(7);
1001 RETURN
1009 PRINT#1,CHR$(15)SPC(3);
1010 PRINT#1,"{ 4 SPAZI}D{ 4 SPAZI}L{ 4 SPAZI}M
     { 4 SPAZI}M{ 4 SPAZI}G{ 4 SPAZI}V{ 4 SPAZI}S";
1011 RETURN
1012 PRINT#1,"{ 4 SPAZI}D{ 4 SPAZI}L{ 4 SPAZI}M
     { 4 SPAZI}M{ 4 SPAZI}G{ 4 SPAZI}V{ 4 SPAZI}S"
1013 RETURN
1019 PRINT#1,CHR$(15)SPC(3);
1020 PRINT#1,"{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}
     [<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]
     { 4 SPAZI}[<T>]";
1021 RETURN
1022 PRINT#1,"{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}
     [<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]{ 4 SPAZI}[<T>]
     { 4 SPAZI}[<T>]"
1023 RETURN
1050 IFM0=1THENM0=13:Y=Y-1:GOTO1080
1060 IFM0=2THENM0=14:Y=Y-1
1080 M=M0-2
1100 D1=INT(2.6*M-0.2)+D+Y-1900+INT((Y-1900)/4)
1150 D1=D1+INT(19/4)-2*19
1200 D1=D1-INT(D1/7)*7+1
```

```
1210 IFM0=4ORM0=9THEND1=D1+1
1230 IFM0=13THENM0=1:Y=Y+1:GOTO1250
1240 IFM0=14THENM0=2:Y=Y+1:D1=D1+1
1244 IFD1=8THEND1=1
1245 IF(Y=2100ANDM0>3)OR(Y>2100)THEND1=D1-1:IFD1=0THEND1=
     7
1247 IF(Y=2200ANDM0>3)OR(Y>2200)THEND1=D1-1:IFD1=0THEND1=
     7
1249 IF(Y=2300ANDM0>3)OR(Y>2300)THEND1=D1-1:IFD1=0THEND1=
     7
1250 RETURN
1400 IF(Y/100=INT(Y/100))AND(Y/400<>INT(Y/400))THENE1=28:
     GOTO1410
1405 E1=29
1410 RETURN
1510 PRINT"{CLR}{GIU'}[<7>]{DES}QUESTO PROGRAMMA STAMPA U
     N {PUR}CALENDARIO"
1520 PRINT"{DES}ANNUALE[<7>].{GIU'}"
1530 PRINT"{DES}IMPOSTA L'{PUR}ANNO[<7>] CHE VUOI STAMPAR
     E"
1535 PRINT"{DES}(ESEMPIO:{PUR}1985[<7>]){ 2 GIU'}":PRINT"
     {DES}";:INPUTY
1570 PRINT"{GIU'}{DES}GRAZIE! ADESSO {PUR}ACCENDI[<7>] LA
      STAMPANTE"
1573 PRINT"{DES}E POI SCRIVI {PUR}OK[<7>]{GIU'}"
1580 INPUT"{DES}";R$
1585 IFR$<>"OK"THEN1570
1590 PRINT"{GIU'}{DES}STAMPA{GIU'}":FORI=1TO800:NEXT:RETU
     RN
```

C16 - plus/4

Blackjack

Conosci il Blackjack? È un gioco facile, in cui il caso ha un ruolo molto importante: ma, come sempre nei giochi d'azzardo, bisogna saper amministrare bene la fortuna... oppure senza neanche accorgetene puoi trovarti senza più un soldo!
L'avversario è il tuo Commodore 16, che tiene il Banco; per cominciare disponi di 500 dollari. All'inizio di ogni mano vengono distribuite due carte a testa, e tu devi effettuare la tua puntata; fatto ciò devi decidere se fermarti o chiedere altre carte, tenendo conto che vince chi totalizza il punteggio più vicino a

21. Le figure valgono 10 e le carte dal 2 al 10 conservando il loro valore; per l'asso, invece, il discorso è un pò diverso, in quanto puoi scegliere se farlo contare 1 oppure 11 a seconda di ciò che più ti conviene. In particolare, se le tue prime due carte sono un asso e una figura, hai 21 punti serviti in mano: in questo caso si dice appunto che hai il Blackjack, e la vittoria è sicura (a meno che non ce l'abbia anche il Banco, il quale vince a parità di punteggio).

Se invece hai pochi punti, chiedi un'altra carta premendo C (se hai meno di 12 sei obbligato a farlo). Puoi chiedere anche altre carte, ma stati attento: se superi i 21 punti, "sballi" e perdi la mano! Quando ritieni di avere raggiunto un punteggio sufficiente, premi B per vedere il gioco del computer. Se ti senti sicuro delle tue carte, hai la possibilià di raddoppiare la posta premendo R (puoi farlo una sola volta nel corso di una mano e quando è il tuo turno).

```
10 BL$="[< 6 B>]{GIU'}{ 6 SIN}":CL$="{ 6 SPAZI}{GIU'}
   { 6 SIN}":CN$="{HOME}{ 13 GIU'}"
20 CA$="{ 17 DES}":NL$="{ 22 SPAZI}"
30 C$="{ 6 *}":D$="-{GIU'}{SIN}-{GIU'}{SIN}-{GIU'}{SIN}-
   {GIU'}{SIN}-{GIU'}{SIN}-{GIU'}{SIN}-{GIU'}{SIN}-":CR=5
   00:DC$="{ 2 GIU'}":MZ=52
40 VOL8:DIMSS$(3):DIMPC(9):DIMCC(9)
50 DIMCD$(12):DIMCN%(12):FORI=0TO12:READCD$(I):CD$(I)=CD$
   (I)+" ":CN%(I)=15:NEXTI
60 DATAA,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K
70 CD$(9)="10":SS$(0)="{RED}S":SS$(1)="{RED}Z":SS$(2)="
   {BLK}X":SS$(3)="{BLK}A"
80 PRINT"{CLR}{RED}";TAB(14);"{RVS} BLACKJACK "
85 IFMZ<10THENPRINTTAB(12);"{ 10 GIU'}* NUOVO MAZZO *":FO
   RI=1TO2000:NEXT:GOSUB840:GOTO80
90 PRINT"[<3>]{ 2 GIU'}{DES}C{GIU'}{SIN}O{GIU'}{SIN}M
   {GIU'}{SIN}P{GIU'}{SIN}U{GIU'}{SIN}T{GIU'}{SIN}E{GIU'}
   {SIN}R{ 9 GIU'}{SIN}T{GIU'}{SIN}U"
100 L=0:CX$="{ 4 DES}":SQ=0:B=0:CN=-1:PN=-1:DB=0:S=0
110 CY$=CN$+DC$:GOSUB320:P1$=DT$:PS=X:PN=0:PC(PN)=Y:GOSUB
    420
120 CY$=DC$:GOSUB320:C1$=DT$:CS=X:CN=0:CC(CN)=Y
130 GOSUB560:CY$=CN$+DC$:DT$=P1$:X=PS:GOSUB380:RC$=CX$:RP
    $=CX$
140 PRINTCN$;CA$;"[<7>]{ 2 SPAZI}QUANTO PUNTI{BLK}";:INPU
    TB$:B=VAL(B$)
150 PRINTCN$;CA$;NL$
160 IFB<1ORB>CRTHEN140
170 GOSUB550
180 CY$=CN$+DC$:GOSUB320:PN=PN+1:PC(PN)=Y:P1$=DT$:PS=X
```

```
190 CY$=DC$:CX$=RC$:GOSUB320:C2$=DT$:CS=X:CN=CN+1:CC(CN)=
    Y
200 CY$=CN$+DC$:CX$=RP$:DT$=P1$:X=PS:GOSUB380:GOSUB420
210 IFPV=21THEN290
220 PRINTCN$;CA$;"[<2>]{ 2 SPAZI}{RVS}B{OFF}ASTA O {RVS}C
    {OFF}ARTA?";
230 GETA$:IFA$=""THEN230
240 IFA$<>"B"ANDA$<>"C"ANDA$<>"R"THENPRINTCN$;CA$;NL$:SOU
    ND1,350,5:GOTO210
250 IFA$="C"THENGOSUB320:PN=PN+1:PC(PN)=Y:GOSUB380:GOSUB4
    20:GOSUB600:GOTO210
260 IFA$<>"R"ORDB>0ORB>CRTHEN280
270 GOSUB550:DB=1:GOTO210
280 IFA$<>"B"ORPV<12THEN210
290 S=1:GOSUB570:GOSUB480
300 GOSUB600
310 GOSUB320:CN=CN+1:CC(CN)=Y:GOSUB380:GOSUB480:GOTO300
320 SOUND3,700,5:Y=INT(RND(1)*13):IFCN%(Y)=0THEN320
330 DT$=CD$(Y):X=INT(RND(0)*4)
340 IF(CN%(Y)AND(2↑X))=0THEN320
350 CN%(Y)=CN%(Y)-2↑X:MZ=MZ-1
360 PRINT"{HOME}{BLK}";CY$;CX$;"U";C$;"I{GIU'}{SIN}";D$;"
    {HOME}";CY$;CX$;"{GIU'}";D$;"{GIU'}{SIN}J";C$;"K";
370 PRINT"{HOME}";CY$;CX$;"{GIU'}{DES}";BL$;BL$;BL$;BL$;B
    L$;BL$;BL$;BL$;:FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
380 CC$=LEFT$(SS$(X),1)
390 FORI=1TO500:NEXT:PRINT"{HOME}";CY$;CX$;"{GIU'}{DES}";
    CC$;DT$;"{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 6 SIN}";SS$(X);"
    { 5 SPAZI}{GIU'}{ 6 SIN}";
400 PRINTCL$;CL$;CL$;CL$;CL$;CL$;:CX$=CX$+"{ 3 DES}"

410 SOUND1,1000,3:FORI=1TO500:NEXT:RETURN
420 PV=0:AC=0:FORI=0TOPN:PV=PV+PC(I)+1:IFPC(I)=0THENPV=PV
    +10:AC=AC+1
430 IFPC(I)>9THENPV=PV-PC(I)+9
440 NEXT
450 IFPV>21ANDAC>0THENPV=PV-10:AC=AC-1:GOTO450
460 IFPV>21THENL=1
470 RETURN
480 IFCN<0THENRETURN
490 CV=0:AC=0:FORI=0TOCN:CV=CV+CC(I)+1:IFCC(I)=0THENCV=CV
    +10:AC=AC+1

500 IFCC(I)>9THENCV=CV-CC(I)+9
510 NEXT
520 IFCV>21ANDAC>0THENCV=CV-10:AC=AC-1:GOTO520
530 IFCV>21THENL=-1
540 RETURN
550 SQ=SQ+B:PRINTCN$;"[<1>]{GIU'}{DES}PUNTATA{ 2 SPAZI}$
    { 8 SPAZI}{ 8 SIN}[<5>]";SQ:CR=CR-B
560 PRINTCN$;"[<1>]{DES}POSSIEDI ${ 8 SPAZI}{ 8 SIN}[<5>]
    ";CR:RETURN
```

```
570 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 5 DES}";C1$;"{GIU'}{ 2 SIN}";S
    S$(CS);" {GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}
    { 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}
    { 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}
    { 2 SPAZI}"
580 SOUND1,1000,3
590 CY$=DC$:CX$=RC$:DT$=C2$:X=CS:GOSUB380:GOSUB480:RETURN

600 IFL=1THENPRINTCN$;CA$;"{RED}{ 2 SPAZI}{FLASH ON}HAI S
    BALLATO!{FLASH OFF}";:SOUND1,800,10:SOUND1,700,20:GOT
    O780
610 IFL<>-1THEN640
620 PRINTCN$;CA$;NL$;CN$;CA$;"{PUR}{ 2 SPAZI}{FLASH ON}HO
     SBALLATO!{FLASH OFF}";:CR=CR+2*SQ
630 SOUND1,800,10:FORI=1TO50:NEXT:SOUND1,900,10:GOTO790
640 IFCV<>21ORCN<>1THEN670
645 GOSUB570
650 PRINTCN$;CA$;"{BLK}{ 2 SPAZI}{FLASH ON}HO IL BLACKJAC
    K!{FLASH OFF}";:SOUND1,900,20:IFPV=21ANDPN=1THENCR=CR
    -3*SQ
660 FORI=1TO10:SOUND1,800+10*I,10:NEXT:CR=CR-SQ:GOTO790
670 IFS=0THENRETURN
680 IFPV<>21ORPN<>1THEN710
690 PRINTCN$;CA$;"{BLK}{ 2 SPAZI}{FLASH ON}HAI IL BLACKJA
    CK!{FLASH OFF}";:CR=CR+3*SQ:GOSUB570
700 FORI=1TO30:SOUND1,300+10*I,10:SOUND2,420+10*I,10:FORJ
    =1TO50:NEXTJ:NEXTI:GOTO790
710 IFCV<17THENPRINTCN$;CA$;"[<2>]{ 4 SPAZI}CARTA...
    { 4 SPAZI}";:RETURN
720 IFCV<PVTHEN740
730 PRINTCN$;CA$;"[<5>]{ 2 SPAZI}HAI PERSO.{ 4 SPAZI}";:S
    OUND1,700,10
735 FORI=1TO50:NEXT:SOUND1,600,25:GOTO790
740 PRINTCN$;CA$;"{GRN}{ 2 SPAZI}HO PERSO.{ 5 SPAZI}";
750 FORI=1TO10:SOUND1,900+10*I,10:FORJ=1TO50:NEXTJ:SOUND1
    ,1000-10*I,10:NEXT
760 CR=CR+2*SQ
770 GOTO790
780 GOSUB570
790 GOSUB560:PRINTCN$;"{GIU'}{DES}";NL$;CN$;CA$;"{GRN}
    {GIU'}{ 2 SPAZI}UN'ALTRA MANO (S/N)?";

800 GETA$:IFA$=""THEN800
810 IFA$="N"THENSCNCLR:END
820 IFCR>0THEN80
830 PRINT CN$;CA$;"[<7>]{FLASH ON}NON HAI PIU' UN SOLDO!
    {FLASH OFF}";:FORI=1TO5000:NEXT:SCNCLR:END
840 MZ=52:FORI=0TO12:CN%(I)=15:NEXT:RETURN
```

Conan

Prima parte

Mantenendo la promessa fatta nello scorso numero, pubblichiamo la prima delle tre "puntate" di Conan, il gioco che ti farà impersonare il più coraggioso dei guerrieri, in lotta contro le avversità di una terra selvaggia popolata da ogni sorta di creature mostruose e non, alla ricerca della mitica Spada Fiammeggiante.
Questo non è il classico tipo di gioco in cui bisogna essere abili nel maneggiare il joystick; per risolvere Conan, e sottolineo risolvere perché è il termine più adatto, occorre soprattutto ragionare e riuscire, di volta in volta, ad utilizzare la tattica più adatta; comunque giocare sarà il modo migliore per impare a destreggiarsi in questa avventura. Non ci dilunghiamo oltre nella spiegazione per due ragioni: il programma si spiega da sé ed inoltre è meglio lasciarti il gusto della sorpresa...
Quello che dovrai fare questa settimana è solamente digitare e salvare la prima parte del listato, che come abbiamo già detto è diviso in tre "puntate". Nei prossimi due numeri di Papersoft Commodore troverai la seconda e la terza parte, più o meno della stessa lunghezza della pirma qui pubblicata; a quel punto sarai pronto per entrare nel mondo di Conan!

```
10 REM**********************************
20 REM************CONAN*****************
30 REM**********************************
40 REM -VARIABILI-
50 DIMNO$(4)
60 FO=50:ZE=30:AB=45:FT=28:AS=0:CO$="CONAN":MZ=0:NO=0:SP=
   0:SC=0:PL=0
70 WY=53280:YW=53281
90 REM -TITOLO-
100 PRINT"{CLR}":POKEWY,0:POKEYW,2:GOSUB30000
110 PRINTSPC(10)"{ 4 GIU'}{BLK}{RVS}{ 3 SPAZI}{DES}
    { 3 SPAZI}{DES} [<*>]{DES} {DES}{ 3 SPAZI}{DES} [<*>]
    {DES} "
120 PRINTSPC(10)"{RVS} { 3 DES} {DES} {DES} {OFF}[<*>]
    {RVS}[<*>] {DES} {DES} {DES} {OFF}[<*>]{RVS}[<*>] "
130 PRINTSPC(10)"{RVS} { 3 DES} {DES} {DES} {DES}{OFF}
    [<*>]{RVS} {DES}{ 3 SPAZI}{DES} {DES}{OFF}[<*>]{RVS}
    "
```

```
140 PRINTSPC(10)"{RVS}{ 3 SPAZI}{DES}{ 3 SPAZI}{DES}
    { 2 DES} {DES} {DES} {DES} { 2 DES} "
150 PRINTSPC(10)"{GIU'}IL BARBARO"
160 PRINTSPC(9)"{ 8 GIU'}ADVENTURE GAME BY LUKE"
163 REM -LUCE SPADA-
165 FORA=0TO5
170 FORK=55390TO55403:POKEK,7:FORB=1TO30:NEXTB,K
180 FORK=55390TO55403:POKEK,0:FORB=1TO10:NEXTB,K,A
190 PRINT"{HOME}":FORK=1TO23:PRINT"{YEL}"SPC(18)"[<K>]":N
    EXT
200 A=55776:FORK=1504TO1543:POKEK,98:POKEA,7:A=A+1:NEXT
205 REM -SCHERMATA DI APERTURA-
207 PRINT"{CLR}{HOME}":POKEYW,1:POKEWY,7
210 PRINT"{BLK}{GIU'}{ 5 DES}O[< 14 Y>]P[< 15 Y>]P"
220 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{ 14 DES}[<M>]{ 15 DES}[<N>]"
230 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{RVS}{BLU}{DES}C{OFF}{BLK}HIUNQUE
    TU{ 2 DES}[<M>]{ 2 DES}GIOSO,SE PEN{DES}[<N>]"
240 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}SIA PREPARA-{DES}[<M>]
    { 2 DES}SI DI POTERE{DES}[<N>]"
250 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}TI!DOVRAI AF{DES}[<M>]
    { 2 DES}FARCELA.....{DES}[<N>]"
260 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}FRONTARE LE{ 2 DES}[<M>]
    { 2 DES}....SEGUIMI!{DES}[<N>]"
270 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}PIU'CRUDELI{ 2 DES}[<M>]{DES}
    {BLU}{RVS}{DES}T{OFF}{BLK}I PORTERO'{ 2 DES}[<N>]"
280 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}CREATURE DEL{DES}[<M>]
    { 2 DES}NELLA FREDDA{DES}[<N>]"
290 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}MALE PER VIN{DES}[<M>]
    { 2 DES}CIMERIA.QUI{ 2 DES}[<N>]"
300 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{DES}CERE!!!{ 6 DES}[<M>]{ 2 DES}
    SARAI CHIAMA{DES}[<N>]"
310 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{BLU}{RVS}{DES}S{OFF}{BLK}E SEI CO
    RAG{DES}[<M>]{ 2 DES}TO....CONAN!{DES}[<M>]"
320 PRINT"{ 5 DES}[<H>]{ 14 DES}[<M>]{ 15 DES}[<N>]"
330 PRINT"{ 5 DES}L[< 14 P>]@[< 15 P>]@":GOSUB29000
350 POKEYW,2:POKEWY,0:PRINT"{WHT}{RVS}LA TUA MISSIONE SAR
    A'DIFFICILE.{ 9 SPAZI}";
360 PRINT"{RVS}DOVRAI RECUPERARE LA SPADA FIAMMEGGIANTE
    { 2 GIU'}":GOSUB30000:PRINT"{ 2 GIU'}"
370 PRINT"{GIU'}{RVS}IO TI GUIDERO'ATTRAVERSO LE MILLE DI
    FFI-COLTA'CHE DOVRAI SUPERARE.";
380 PRINT"RICORDA CHE{ 3 SPAZI}SEI ANCORA DEBOLE PER ARRI

    VARE ALLA....."
400 GOSUB29000:GOSUB30050
410 PRINT"{ 2 GIU'}{WHT}...MONTAGNA LUMINOSA!"
420 PRINT"E'LA CHE IL SIGNORE DEL MALE CUSTODISCE LA SPAD
    A.PRIMA DI INTRAPREN";
430 PRINT"DERE IL VIAG GIO DOVRAI ARMARTI E RINFORZARTI."
    :GOSUB29000
440 XY=INT(RND(1)*11):GOSUB30170
```

```
450 POKE53280,3:POKE53281,1:PRINT"{BLK}LA FORZA SARA'CIO'
    CHE TI TERRA'IN VITA.";
455 PRINT" SE ANDRA'A ZERO TU MORIRAI!L'ABILITA'TI SERVIR
    A'NEI COMBATTIMENTI.";
460 PRINT"CON GLI ZECCHINI POTRAI ACQUISTARE LE ARMI O AL
    TRO.AN CHE LA FORTUNA";
465 PRINT"{DES}E'MOLTO IMPORTANTE.TUTTE QUESTE QUALITA'PO
    TRANNO ESSERE AUMENTATE";
470 PRINT"NELLE VARIE FASI DI GIOCO.PER AFFRONTAREALCUNI
    AVVERSARI SONO.";
475 PRINT"NECESSARIE LE ARMIINCANTATE IN VENDITA NELLA CI
    TTA'DI ORMUZ.";
480 PRINT"INVECE NELLA TORRE MAGICA TROVERAI IL {YEL}MIST
    ICO{BLK} CHE TI DARA'";
485 PRINT"INFORMAZIONI PREZIOSE.PER UCCIDÈRE IL{YEL} SIGN
    ORE DEL MALE";
486 PRINT"{BLK} BISOGNA SAPERE";
490 PRINT"{DES}IL SUO NOME SEGRETO.IL MISTICOLO SA!MA ORA
     BASTA...CONAN PARTI!"
495 PRINT"{RED}{ 2 GIU'}{ 2 DES}.....{RVS}CHE GLI DEI SIA
    NO CON TE{OFF}.....":GOSUB29000
500 REM -NOME DEL SIGNORE DEL MALE-
510 FORK=1TO4:A=65+INT(RND(1)*(26)):NO$(K)=CHR$(A):NEXT
550 REM -MATTINO-
555 POKEYW,5:POKEWY,0
560 PRINT"{ 2 GIU'}{YEL}";CO$;" {WHT}SVEGLIATI!E'GIA MATT
    INA.DEVI ALZARTI E DECIDERE...."
562 GOTO30500
1000 REM -TYRO-
1005 GOSUB30720
1010 PRINTSPC(10)"{WHT}{RVS}IN VIAGGIO VERSO TYRO":PE=5:D
     I=3
1020 PRINT"{GIU'}{BLK}STA ANDANDO TUTTO BENE!NON C'E'NESS
     UNO.":GOSUB29000:GOSUB30780
1030 POKEYW,6:POKEWY,0:PRINT"{CLR}"
1040 PRINTSPC(17)"{RVS}{WHT}{ 2 SPAZI}TYRO{ 2 SPAZI}"
1050 PRINTSPC(19)"{RVS}{BLK}{ 3 GIU'}{ 16 SPAZI}":PRINTSP
     C(19)"{RVS}{ 2 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}{BLK}{ 3 SPAZI}
     {YEL}{ 2 SPAZI}{BLK}{ 3 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}{BLK}
     { 2 SPAZI}"
1055 PRINT"{RVS}{DES}{ 10 SPAZI}";SPC(8);"{ 2 SPAZI}{YEL}
     { 2 SPAZI}{BLK}{ 3 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}{BLK}
     { 3 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}"
1060 PRINT"{RVS}{DES}{ 2 SPAZI}{YEL} {BLK}{ 4 SPAZI}{YEL}
      {BLK}{ 2 SPAZI}";SPC(8);"{ 16 SPAZI}"
1065 PRINT"{RVS}{DES}{ 2 SPAZI}{YEL} {BLK}{ 4 SPAZI}{YEL}
      {BLK}{ 2 SPAZI}{DES}[<4>]{ 7 SPAZI}{BLK}{ 7 SPAZI}
     [<5>]{ 14 SPAZI}"
1070 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 10 SPAZI}{DES}[<4>] {YEL}
      [<4>]{ 2 SPAZI}{YEL} [<4>]{ 2 SPAZI}{BLK}
     { 2 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}{BLK}{ 3 SPAZI}[<5>]
```

```
     { 2 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}[<5>]{ 3 SPAZI}{YEL}
     { 2 SPAZI}[<5>]{ 3 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}"
1075 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 7 SPAZI}{YEL} {BLK}
     { 2 SPAZI}{DES}[<4>]{ 7 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}{YEL}
     { 2 SPAZI}{BLK}{ 3 SPAZI}[<5>]{ 2 SPAZI}{YEL}
     { 2 SPAZI}[<5>]{ 3 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}[<5>]
     { 3 SPAZI}{YEL}{ 2 SPAZI}"
1080 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 7 SPAZI}{YEL} {BLK}
     { 2 SPAZI}[<8>]{ 11 SPAZI}{BLK}{ 4 SPAZI}[<5>]
     { 14 SPAZI}"
1085 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 10 SPAZI}[<8>] {YEL}
     { 2 SPAZI}[<8>]{ 2 SPAZI}{YEL} [<8>]{ 2 SPAZI}{YEL}
     { 2 SPAZI}[<8>] {BLK}{ 4 SPAZI}[<5>]{ 5 SPAZI}{WHT}T
     AVERNA[<5>]{ 2 SPAZI}"
1090 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 2 SPAZI}{YEL} {BLK}
     { 7 SPAZI}[<8>]{ 11 SPAZI}{BLK}{ 4 SPAZI}[<5>]
     { 14 SPAZI}"
1095 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 2 SPAZI}{YEL} {BLK}
     { 7 SPAZI}[<8>] {YEL}{ 2 SPAZI}[<8>]{ 2 SPAZI}{YEL}
     [<8>]{ 5 SPAZI}{BLK}{ 4 SPAZI}[<5>]{ 7 SPAZI}{BLK}
     { 2 SPAZI}[<5>]{ 5 SPAZI}"
2000 PRINT"{SU}{RVS}{DES}{BLK}{ 10 SPAZI}[<8>]
     { 11 SPAZI}{BLK}{ 4 SPAZI}[<5>]{ 7 SPAZI}{BLK}
     { 2 SPAZI}[<5>]{ 5 SPAZI}"
2010 PRINT"{WHT}SEI ENTRATO IN TYRO.A DESTRA VEDI UNA TAV
     ERNA E CI ENTRI."
2020 GOSUB29000:POKEYW,2:POKEWY,7:
2030 PRINT"{BLK}";CO$;",MENTRE MANGI ASCOLTI E SENTI.....
     .":GOSUB29990
2040 PRINT"{WHT}1)UN TIRANNOSAURO TERRORIZZA LA POPOLAZIO
     NE DELLA CIMERIA ORIENTALE.";
2050 PRINT"SONO OFFERTI50 ZECCHINI A CHI LO UCCIDERA'."
2060 PRINT"2)UN ALCHIMISTA NE PAGHERA'100 A CHI GLIPROCUR
     ERA'LE RADICI DELL'";
2070 PRINT"ALBERO DELLA VITA CHE CRESCE NELLA FORESTA DEI
      TROLLS."
2080 PRINT"3)IL CONTE DI YUL CERCA GUERRIERI PER LAVIGILA
     NZA DEL SUO CASTELLO."
2090 PRINT"{BLK}{GIU'}ORA SCEGLI O PREMI:4 PER TORNARE A
     CASA,5 PER LA SITUAZIONE"
2093 INPUTQ:PRINT"{CLR}"
2095 IFQ=5THENGOSUB30170:GOTO2030
2097 POKEYW,1:POKEWY,6:PRINTCO$;",PARTI E BUONA FORTUNA!"
3000 ONQGOTO3010,5000,8020,30500
3010 REM -TIRANN-
3020 PE=9:DI=6:GOSUB30780
3030 PRINT"{CLR}":POKEYW,14
3040 PRINTSPC(12)"{RVS}{WHT}IL TIRANNOSAURO"
3050 PRINTSPC(19)"{RVS}{GRN}{ 3 GIU'}£{ 6 SPAZI}[<*>]{SU}
     { 5 SIN}{YEL}£{GRN}{ 2 SPAZI}[<*>]{SU}{ 2 SIN}£
     {GIU'}"
```

```
3060 PRINTSPC(21)"{GIU'}{RVS}£{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 6 SIN}
     £ {OFF}£{RVS}{ 3 SPAZI}[<*>]"
3070 PRINTSPC(23)"{RVS}£{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}
     { 5 SPAZI}[<*>]":PRINTSPC(21)"{RVS}[<6>]£{ 3 SPAZI}
     {GRN}{ 3 SPAZI}"
3080 PRINTSPC(21)"[<6>][<*>]{RVS}{DES}{GRN}{ 4 SPAZI}":PR
     INTSPC(23)"[<6>]{ 5 Q}{GIU'}{ 6 SIN}{ 7 Q}"
3090 PRINTSPC(22)"{ 7 Q}{GIU'}{ 6 SIN}{ 5 Q}"
4000 PRINTSPC(24)"{RVS}{GRN} {BLK} {GRN} {GIU'}{ 3 SIN}
     {BLK} {GRN} "
4010 PRINT"[<2>]{ 2 SU}{DES}{RVS}£{ 9 SPAZI}[<*>]":PRINT"

     {RVS}£{ 12 SPAZI}[<*>]"
4020 FORT=1TO40:PRINT"{RVS} ";:NEXT
4070 PRINT"{GIU'}{BLK}ORA DEVI COMBATTERE.E'INUTILE LA FU
     GA!":GOSUB29000:POKE53281,1
4080 NO=1:NM$="TIRANNOSAURO":CM=50:FZ=50:GOSUB60000:ZE=ZE
     +50:AB=AB+5:FO=FO+10
4085 NO=0
4090 PRINT"OTTIMO LAVORO!ORA RIPOSATI PER RIPRENDE RE FOR
     ZA."
4100 GOSUB29000:GOTO30500
5000 REM -TROLLS-
5010 PE=10:DI=7:GOSUB 30780
5020 PRINT"{CLR}":POKEWY,1:POKEYW,0
5030 PRINTSPC(10)"{RVS}{WHT}LA FORESTA DEI TROLLS"
5035 PRINT"{RVS}[<6>]{ 4 GIU'}{ 2 DES}£ {GIU'}{ 2 SIN}
     { 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}
     {OFF}[<*>]{RVS} { 3 SU}";
5040 FORS=1TO4:FORA=1TO33:PRINT"{RVS} ";:NEXTA:PRINT"":PR
     INT"{ 4 DES}";:NEXT

5050 PRINT"{RVS}[<2>] { 2 DES}[<2>] [<1>]{ 2 DES} [<1>]
     { 3 DES} {DES}[<2>] { 2 DES}[<2>] {DES}[<1>]
     { 2 DES}[<2>] {DES}[<1>] { 4 DES}[<1>] { 2 DES}
     [<2>] { 4 SU}[<6>] [<*>]{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}
     {GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN} {OFF}£"
5060 PRINT"{GIU'}{ 4 DES}{RVS}[<2>] { 2 DES}[<2>] [<1>]
     { 2 DES} [<1>]{ 3 DES} {DES}[<2>] { 2 DES}[<2>]
     {DES}[<1>] { 2 DES}[<2>] {DES}[<1>] { 4 DES}[<1>]
     { 2 DES} [<2>] "
5080 FORS=1TO3:FORA=1TO40:PRINT"{RVS}{GRN} ";:NEXT:PRINT"
     ";:NEXT
6000 PRINT"{ 3 GIU'}{DES}{OFF}TUTTO SEMBRA CALMO":GOSUB29
     000
6010 PRINT"{CLR}":POKEYW,0:POKEWY,0
6020 PRINT"{WHT}MALEDIZIONE!SEI CADUTO IN UNA BUCA!":GOSU
     B29990
6030 PRINT"PROBABILMENTE QUESTA E'UNA CAVERNA DEI
     { 2 SPAZI}TROLLS!INCAMMINATI....."
6040 GOSUB29990:PRINT"{YEL}LAGGIU'C'E'UNA LUCE.....":GOSU
     B29990
```

```
6050 PRINT"{RED}.....MA ANCHE UN TROLL!TI VIENE INCONTROC
     ON UN'ASCIA!":GOSUB8000
6080 PRINT"{WHT}NON E'ANCORA FINITA!":GOSUB29990
6085 PRINT"{YEL}UN ALTRO TROLL ARRIVA!":GOSUB8000
6090 PRINT"{WHT}SEI ORMAI VICINO......":GOSUB29990
7000 PRINT"{YEL}...L'ULTIMO TROLL PERO'TI ASSALE!":GOSUB8
     000
7080 ZE=ZE+100:AB=AB+5:FO=FO+20:NO=0
7090 PRINT"{CLR}{WHT}ECCO L'ALBERO DELLA VITA!PRENDILO E
     RIPOSATI.":GOSUB29000:GOTO30500
8000 PRINT"{GIU'}{WHT}";CO$;"!DIFENDITI":GOSUB29000:POKE5
     3281,1
8010 NO=1:NM$="TROLL":CM=40:FZ=30:GOSUB60000:POKE53281,0:
     POKE53280,0:RETURN
8020 REM-CASTELLO-
8030 PE=6:DI=4:GOSUB30780
8040 PRINT"{CLR}":POKEYW,4
8050 PRINTSPC(15)"{RVS}{WHT}IL CASTELLO{ 4 GIU'}"
8060 PRINTSPC(17)"{BLK}{RVS}[<C>][<V>]{ 3 DES}[<C>][<V>]"
     :PRINTSPC(17)"{RVS}{ 2 SPAZI}{ 3 DES}{ 2 SPAZI}"
8070 PRINTSPC(17)"{RVS}{ 2 SPAZI}[<5>]{ 3 SPAZI}{BLK}
     { 2 SPAZI}":PRINTSPC(17)"{RVS}{ 2 SPAZI}[<5>]
     { 3 SPAZI}{BLK}{ 2 SPAZI}"
8080 PRINTSPC(15)"{RVS}{GRN}£{ 9 SPAZI}[<*>]":PRINTSPC(14
     )"{RVS}£{ 11 SPAZI}[<*>]"
8090 FORT=1TO120:PRINT"{RVS} ";:NEXT
9000 PRINT"{OFF}{WHT}":GOSUB29000
9030 POKEYW,6:T=15+INT(RND(1)*16):ZE=ZE+T
9040 PRINT"{WHT}IL CONTE DI YUL TI OFFRE{YEL} ";T;"{WHT}
     ZECCHINI"
9045 PRINT"PER TRE GIORNI DI SERVIZIO"
9050 PRINT"{CYN}";CO$;"{WHT} DOVRAI SORVEGLIARE I DINTORN
     I DEL CASTELLO.":GOSUB29000
9060 POKEYW,1:FORG=1TO3:PRINT"{GRN}CORAGGIO ";CO$;" PARTI
     !"
9070 PRINT"{RVS}{YEL}GIORNATA NUMERO ";G:DI=G:PE=3:GOSUB3
     0780:PRINT"{CLR}":NEXT
9080 PRINT"HAI LAVORATO BENE!{DES}ORA PRENDI LA PAGA E TO
     RNA A CASA!"
9090 GOSUB29000:GOTO30500
10000 REM -ARYA-
10010 GOSUB30720
10020 PRINTSPC(10)"{WHT}{RVS}IN VIAGGIO VERSO ARYA":PE=8
      :DI=6
10030 PRINT"{GIU'}{BLK}STA ANDANDO TUTTO BENE!NON C'E'NES
      SUNO.":GOSUB29000:GOSUB30780
10040 PRINTSPC(18)"{BLU}{RVS}ARYA"
10050 PRINTSPC(20)"{RVS}{ 4 GIU'}{BLK} {GIU'}{ 2 SIN}
      [<1>]{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 5 SIN}[<2>]£{ 5 SPAZI}[<*>]"
      :GOSUB27260:GOSUB29000
```

```
10150 POKEYW,7:PRINT"{WHT}SEI ENTRATO NELLA PIAZZA.ORA AS
      COLTA...":GOSUB29000
10160 POKEYW,5:PRINT"{BLK}RIESCI A CAPIRE CHE.....{GIU'}"

10170 PRINT"{WHT}1)UNA CAROVANA DIRETTA AD ORMUZ CERCA UN
      GUERRIERO PER ";
10180 PRINT"LA SCORTA.PAGHERA'50 ZECCHINI."
10190 PRINT"2)YORK,IL MALVAGIO UNNO,HA{DES}RUBATO L'IDOLO
       D'ORO DEL DIO";
10200 PRINT"{DES}CROWN.SONO OFFERTI 60 ZECCHINI A CHI LO
      RIPORTERA'AL TEMPIO."
10210 PRINT"3)SI DICE CHE SUI MONTI UN VEGGENTE FAC CIA G
      RANDI PROFEZIE."
10220 PRINT"{YEL}{ 2 GIU'}ORA RISPONDI CON UN NUMERO OPPU
      RE PREMI:5 PER VEDERE LA TUA";
10230 PRINT" SITUAZIONE,4 PER TORNARE A CASA.":INPUTX:PRI
      NT"{CLR}"
10240 IFX>4THENGOSUB30170:GOTO10160
10250 ONXGOTO10270,11150,11330,30500
10270 REM -ORMUZ-
10380 POKEYW,7:PRINT"{HOME}":FORT=1TO280:PRINT"{RVS}[<7>]
       ";:NEXT
10390 PRINT"{HOME}PER ARRIVARE AD ORMUZ BISOGNA ATTRAVERS
      ARE IL DESERTO...."
10400 GOSUB29000:DI=6:PE=8:GOSUB30780
10410 POKEYW,1:PRINTSPC(18)"{RVS}{RED}ORMUZ"
10420 PRINTSPC(18)"{ 4 GIU'}{RVS}[<2>] { 3 DES} {GIU'}
      { 6 SIN}{BLK}£[<2>] [<1>]{ 3 SPAZI}[<2>] {BLK}[<*>]
      "

10430 PRINTSPC(17)"{BLK}{RVS}{ 7 SPAZI}":GOSUB27260
10490 PRINT"{GIU'}{GRN}SEI FINALMENTE ARRIVATO!"
10500 FO=FO+5:ZE=ZE+50:GOSUB29000
10510 POKEYW,1:PRINT"{CLR}{GRN}";CO$;"!ORA SCEGLI DOVE AN
      DARE........"
10520 PRINT"{ 2 GIU'}{RED}1)DALLA MAGA DELLE POZIONI":PRI
      NT"2)DALL'ALCHIMISTA"
10530 PRINT"3)DALLO STREGONE DELLA FORTUNA"
10540 PRINT"{ 2 GIU'}{BLU}SCEGLI O PREMI:4 PER TORNARE A
      CASA,5 PER LA SITUAZIONE"
10550 X=0:INPUT X:IFX>4THENGOSUB30170:GOTO10510
10560 PRINT"{CLR}":POKE53281,2:ONXGOTO10570,10720,11000,3
      0500
10570 PRINTSPC(10)"{WHT}{RVS}L'ANTRO DELLA MAGA"
10580 PRINT"{BLK}{GIU'}ORA SCEGLI COSA COMPRARE........."

10590 PRINT"{YEL}{ 2 GIU'}1)UNA POZIONE CHE DONA 10 DI FO
      RZA(70 ZECCHINI)"
10600 PRINT"2)UN FILTRO CHE AUMENTA DI 15 LA FORZA(100 ZE
      CCHINI)"
10610 PRINT"3)UN INFUSO CHE GENERA 25 DI FORZA(150 ZECCHI
      NI)"
```

```
10620 PRINT"4)GRAZIE,TORNO TRA POCO!"
10630 PRINT"{WHT}{ 2 GIU'}SCEGLI......":X=0:INPUT X:IFX>3
      ORX=0THEN10510
10640 IFX=1THENS=ZE-70:F=10
10650 IFX=2THENS=ZE-100:F=15
10660 IFX=3THENS=ZE-150:F=25
10700 IFS<0THENGOSUB11120:GOTO10510
10710 GOSUB11130:ZE=S:FO=FO+F:GOTO10510
10720 PRINT"{WHT}{RVS}IL LABORATORIO DELL'ALCHIMISTA"
10730 PRINT"{BLK}{GIU'}ORA SCEGLI COSA COMPRARE.........."

10740 PRINT"{YEL}{ 2 GIU'}1)UNA SPADA D'ARGENTO(300 ZECCH
      INI)":PRINT"{RVS}17 PUNTI D'ABILITA'"
10750 PRINT"2)UNO SCUDO D'ORO(200 ZECCHINI)":PRINT"{RVS}1
      0 PUNTI D'ABILITA'"
10760 PRINT"3)UN'ASCIA INCANTATA(250 ZECCHINI)":PRINT"
      {RVS}15 PUNTI D'ABILITA'"
10770 PRINT"4)UNA MAZZA FERRATA(150 ZECCHINI)":PRINT"
      {RVS}7 PUNTI D'ABILITA'"
10780 PRINT"5)UNA SPADA DI PLATINO(350 ZECCHINI)":PRINT"
      {RVS}20 PUNTI D'ABILITA'"
10790 PRINT"6)GRAZIE TORNO FRA POCO!"
10800 PRINT"{WHT}{GIU'}SCEGLI......":X=0:INPUT X:IFX>5ORX
      =0THEN10510
10810 IFX=1THENS=ZE-300:A=17
10820 IFX=2THENS=ZE-200:A=10
10830 IFX=3THENS=ZE-250:A=15
10840 IFX=4THENS=ZE-150:A=7
10850 IFX=5THENS=ZE-350:A=20
10860 IFS<0THENGOSUB11120:GOTO10510
```

La miniera maledetta

C64

joystick opz.

Questo gioco è ispirato ad una antica leggenda popolare dell'Arizona, che narra della scomparsa di un vecchio cercatore d'oro olandese e del suo tesoro presso le Montagne Incantate. Nella prima schermata devi raccogliere le pepite d'oro sparse qua e là, rappresentate da punti sullo schermo del tuo C64, cercando nel frattempo di raccogliere indizi sul tesoro nascosto. Ma il tuo compito è reso più difficoltoso dalla presenza dei fantasmi dei vecchi cercatori d'oro, che ti inseguono e cercano di ucciderti. Quando sei riuscito a trovare il tesoro (ricordati di

"catturare" indizi!) passi al secondo schema che rappresenta la grotta del tesoro, protetto dal fantasma del vecchio cercatore olandese, che cerca di catturarti; se riesci a scampare e a raggiungere l'oro, il tuo punteggio viene moltiplicato per 10.

Per questo gioco è previsto l'uso del joysick in porta 1, oppure dei tasti cursore.

```
100 REM LA MINIERA MALEDETTA
110 GOSUB710
120 SR=0:GL=2020
130 PRINT"{HOME}{ 14 DES}PUNTI:"SR
140 JY=PEEK(56321):JY=15-(JYAND15):K=PEEK(197):J=PEEK(653
    ):AL=L
150 POKEL,32:IFJY=1ORJY=5ORJY=9OR(K=7ANDJ=1)THENAL=AL-40
160 IFJY=2ORJY=6ORJY=10OR(K=7ANDJ=0)THENAL=AL+40
170 IF(JY>3ANDJY<7)OR(K=2ANDJ=1)THENAL=AL-1
180 IFJY>7OR(K=2ANDJ=0)THENAL=AL+1
190 IFPEEK(AL)<>160THENL=AL
200 IFPEEK(L)=GTHEN380
210 IFPEEK(L)=46THENSR=SR+1
220 IFPEEK(L)=CLTHENPRINT"{HOME}"TAB(9)"HAI TROVATO LA ST
    ANZA":FORT=1TO2000:NEXTT
230 IFPEEK(L)=CLTHENSR=SR+100:PRINT"{HOME}"TAB(9)"
    { 21 SPAZI}"
240 IFL=RLTHEN520
250 IFL=GLTHEN630
260 POKEL,I:LY=INT((L-S)/40):LX=L-S-LY*40
270 NG=3:IFRL=2020THENNG=1
280 FORX=1TONG:M=G(X):POKEM,32
290 GY=INT((M-S)/40):GX=M-S-GY*40
300 IFGX<LXAND(PEEK(M+1)<50ORPEEK(M+1)=I)THENM=M+1
310 IFGX>LXAND(PEEK(M-1)<50ORPEEK(M-1)=I)THENM=M-1
320 IFGY>LYAND(PEEK(M-40)<50ORPEEK(M-40)=I)THENM=M-40
330 IFGY<LYAND(PEEK(M+40)<50ORPEEK(M+40)=I)THENM=M+40
340 G(X)=M:POKEM,G:IFG=65THENG=88:GOTO360
350 IFG=88THENG=65
360 IFM=LTHEN380
370 NEXTX:GOTO130
380 SO=54272:FORX=0TO24:POKESO+X,0:NEXTX
390 POKESO+14,5:POKESO+18,16:POKESO+3,1:POKESO+24,143
400 POKESO+6,240:POKESO+4,65
410 POKE53280,2:F1=5389:FORX=0TO119:F=F1+PEEK(SO+27)*3.5
420 H=INT(F/256):L=F-H*256
430 IFINT(X/10)/2=INT(INT(X/10)/2)THENPOKE53280,2:POKE532
    81,2
440 IFINT(X/10)/2<>INT(INT(X/10)/2)THENPOKE53280,14:POKE5
    3281,1
450 POKESO,L:POKESO+1,H:NEXTX
```

```
460 POKESO+24,0
470 FORX=1TO2000:NEXTX
480 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT
490 PRINT"HAI PERSO!":PRINT"IL MIO FANTASMA TI HA CATTURA
    TO!"
500 PRINT:PRINT"HA HA HA HA HA!"
510 GOTO680
520 PRINT"{CLR}":PRINT"{BLK} {RVS}{ 18 SPAZI}"
530 FORX=1TO12:PRINT" {RVS} ";TAB(18);"{RVS} ":NEXTX
540 PRINT"{BLK} {RVS}{ 18 SPAZI}"
550 S=1106:B=160:BX=49
560 FORX=0TOBX:POKES+40*INT(RND(8)*12)+IT(RD(8)*17),B:NEX
    TX
570 FORX=55296TO56295:POKEX,0:NEXTX
580 GL=S+40*INT(RND(8)*12)+INT(RND(8)*17):POKEGL,164
590 G=88:FORX=1TO3:G(X)=1513:NEXTX:L=S+8
600 FORX=1TO3:POKEG(X),G:NEXTX:POKEL,I
610 RL=2020
620 FORT=1TO2500:NEXTT:GOTO130
630 FORX=1TO2000:NEXTX
640 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT
650 PRINT"HAI TROVATO IL TESORO!":PRINT:PRINT
660 PRINT"PUNTEGGIO FINALE:"SR*10
670 PRINT:PRINT
680 POKE198,0:PRINTTAB(13)"{ 2 GIU'}GIOCHI ANCORA";:INPUT
    Q$
690 IFLEFT$(Q$,1)="S"THEN110
700 SYS2048
710 PRINT"{CLR}{BLK}":POKE53281,1
720 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS} LA MINIERA MALEDETTA {OFF}":PRI
    NT
730 PRINT"TEMPO FA, SULLE MONTAGNE INCANTATE"
740 PRINT"DELL'ARIZONA, L'ORO DEL VECCHIO OLANDESE"
750 PRINT"{SU}ERA STATO SEPOLTO IN UNA GROTTA.":PRINT
760 PRINT"CERCA LE GROTTE MA FAI ATTENZIONE AI"
770 PRINT"FANTASMI (X).":PRINT
780 PRINT"RACCOGLI LE PEPITE E I MISTERIOSI"
790 PRINT"INDIZI ({RVS}?{OFF}) CHE TI AIUTERANNO":PRINT"A
     TROVARE LA STRADA."
800 PRINT:PRINT:PRINT"USA IL JOYSTICK N.1 O I TASTI CURSO
    RE."
810 PRINT:PRINT"IMPOSTA L'INIZIALE DEL TUO NOME."
820 GETI$:IFI$=""THEN820
830 IFASC(I$)<65ORASC(I$)>90THEN820
840 PRINT"{CLR}":PRINT"{BLK} {RVS}{ 37 SPAZI}"
850 FORX=1TO19:PRINT" {RVS} ";TAB(37);"{RVS} ":NEXTX
860 PRINT" {RVS}{ 37 SPAZI}"
870 S=1106:B=160:G=146:CL=191:I=ASC(I$)-64
880 BX=249:C=99
890 FORX=55296TO56295:POKEX,0:NEXTX
```

È in arrivo ...

STOP BUG

```
900 FORX=0TOBX:POKES+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35),B:N
    EXTX
910 FORX=0TOC:POKES+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35),46:N
    EXTX
920 FORX=0TO3:RL=S+40*INT(RND(8)*19)+INT(RND(8)*35):POKER
    L,CL:NEXTX
930 G=88:G(1)=1428:G(2)=1458:G(3)=1764:L=S+18
940 FORX=1TO3:POKEG(X),G:NEXTX:POKEL,I
950 RETURN
```

Invasione

C64

joystick opz.

Gli invasori spaziali sono ormai alle porte! La Terra è costretta a difendersi con la forza dagli attacchi dei cattivi alieni, e tu sei al comando di una batteria antiaerea utilizzata per l'occasione contro gli UFO.
Sul video del tuo C64 puoi vedere il mirino della tua batteria e l'UFO in fase di veloce avvicinamento. Distruggi la nave aliena, che si ingrandisce avvicinandosi a te, il più presto possibile per assicurarti un altro punteggio. Ad ogni assalto l'UFO è più vicino, per cui hai a disposizione meno tempo per colpirlo. Il gioco termina quando una nave nemica giunge a terra.
Per manovrare il mirino usa i tasti di cursore o il joystick; per sparare rispettivamente la barra spaziatrice o il pulsante "fire".

```
100 REM
110 DIMD(15):GOSUB510
120 PRINT"{CLR}"
140 S=0:SR=2000
150 RA=SR:R=1
155 FORX=55296TO56295:POKEX,1:NEXT
160 EL=1144+INT(RND(8)*800):AL=1524:AC=43
170 E1=EL:RA=RA-10:IFRA<1500THENR=2
180 IFRA<1000THENR=3
190 D=INT(RND(8)*16):K=EL+D(D):IFK>1144ANDK<1944THENEL=K
200 IFRA<10THEN390
210 FORX=0TO4:POKEE1+X,32:POKEEL+X,EC(R,X):NEXT
220 K=PEEK(197):J=PEEK(653)
```

```
230 PRINT"{HOME}{WHT}{ 3 SPAZI}PUNTI ="STR$(S)+"
    { 7 SPAZI}DISTANZA ="STR$(RA)+"{ 2 SPAZI}"
240 JY=PEEK(56321):FI=JYAND16:JY=15-(JYAND15)
250 A1=AL:IFAL>1104AND(JY=1ORJY=5ORJY=9OR(K=7ANDJ=1))THEN
    AL=AL-40
260 IFAL<1945AND(JY=2ORJY=6ORJY=10OR(K=7ANDJ=0))THENAL=AL
    +40
270 IFAL>1104AND((JY>3ANDJY<7)OR(K=2ANDJ=1))THENAL=AL-1
280 IFAL<1945AND(JY>7OR(K=2ANDJ=0))THENAL=AL+1
290 IFFI>0THEN320
300 POKESO+5,1:POKESO+6,9:POKESO+24,15
310 POKESO+1,5:POKESO,235:POKESO+4,129:POKESO+4,128
320 IFPEEK(A1)<>43AND(FI=0ORK=60)THEN340
330 POKEA1,32:POKEAL,AC:GOTO170
340 POKEN,7:S=S+RA:IFSR>200THENSR=SR-100
350 FORLO=SOTOSO+24:POKELO,0:NEXT
360 POKESO+5,1:POKESO+6,13:POKESO+24,15
370 POKESO+1,5:POKESO,235:POKESO+4,129:POKESO+4,128
380 FORT=1TO2000:NEXTT:POKEN,0:PRINT"{CLR}":GOTO150
390 POKEN-1,2:POKEN,7:PRINT"{CLR}{WHT}{ 10 GIU'}
    { 13 SPAZI}***CRASH***"
400 FORLO=SOTOSO+24:POKELO,0:NEXT
410 POKESO+5,15:POKESO+6,15:POKESO+24,15
420 POKESO+1,1:POKESO,235:POKESO+4,129:POKESO+4,128
430 FORX=1TO99:IF(PEEK(N)AND15)=7THENPOKEN,2:GOTO450
440 POKEN,7
450 FORT=1TO44:NEXT:NEXT
460 FORT=1TO2000:NEXT:POKE198,0
470 POKEN,0:POKEN-1,6
480 PRINT:INPUT"GIOCHI ANCORA";Q$
490 IFLEFT$(Q$,1)="S"THEN120
500 SYS2048
510 SO=54272:N=53281:POKEN,0:PRINT"{CLR}{WHT}"
520 PRINT"IL TUO COMPITO E' PROTEGGERE IL CIELO"
530 PRINT"INTERCETTANDO IL NEMICO."
540 PRINT:PRINT"SPOSTA IL MIRINO COL JOYSTICK"
550 PRINT"O CON I TASTI DI CURSORE."
560 PRINT"PREMI IL PULSANTE O LA BARRA"
565 PRINT"SPAZIATRICE PER SPARARE.":PRINT
570 PRINT"IL GIOCO TERMINA QUANDO L'UFO":PRINT"TI VIENE A
    DDOSSO.":PRINT
580 PRINT"BUONA FORTUNA!"
590 FORX=0TO7:READD(X):NEXT
600 FORX=1TO3:FORY=0TO4:READEC(X,Y):NEXT:NEXT
610 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER INIZIARE."
620 GETQ$:IFQ$=""THEN620
630 RETURN

640 DATA-41,-40,-39,-1,1,39,40,41
650 DATA32,109,125,32,32,32,109,42,125,32,124,67,81,67,12
    6
```